

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

INSTITUTO DE PSICOLOGIA

ANA CAROLINA FERNANDES OLIVEIRA

**Brinqued(on)teca: desafios e potencialidades do brincar online durante o  
isolamento social.**

Uberlândia

2023

**ANA CAROLINA FERNANDES OLIVEIRA**

**Brinqued(on)teca: desafios e potencialidades do brincar online durante o  
isolamento social.**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado ao Instituto de Psicologia  
da Universidade Federal de  
Uberlândia, como requisito parcial à  
obtenção do Título de Bacharel em  
Psicologia.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Paula  
Cristina Medeiros Rezende.

Uberlândia

2023

**ANA CAROLINA FERNANDES OLIVEIRA**

**Brinqued(on)teca: desafios e potencialidades do brincar online durante o isolamento social.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Psicologia como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

Orientadora: Profa. Dra. Paula Cristina Medeiros Rezende.

Banca examinadora:

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Paula Cristina Medeiros Rezende

Universidade Federal de Uberlândia – Uberlândia, MG

---

Vanessa Aparecida Diniz Parreira

---

Clara Moriá Borges Rodrigues

Universidade Federal de Uberlândia – Uberlândia, MG

Uberlândia

2023

## Resumo

O presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência de uma brinquedista como participante de encontros online com crianças durante o isolamento social do ano de 2020, em atividade de projeto de Extensão da Universidade Federal de Uberlândia. Durante a ação, nove brinquedistas se dispuseram a brincar com seis crianças com idades entre três e dez anos, durante quinze semanas, por meio de ligações de vídeo em plataformas online. As atividades propostas durante os encontros exigiram um processo de construção, criação e recriação dos modos de interagir com as crianças. Este trabalho teve como referencial teórico as contribuições da teoria Histórico-cultural, especialmente as relativas aos processos de imaginação e desenvolvimento humano. À luz deste referencial, foram analisadas cenas vivenciadas durante os encontros brincantes, buscando compreender as nuances entre brincar e brincar online, os desafios e potenciais dos encontros online, de realizar encontros online e ao modo como estes elementos se interpõem e se relacionam com a infância e o lúdico.

Palavras-chave: Brincar. Infância. Isolamento social. Teoria Histórico-cultural. Projeto de extensão.

## Abstract

This text aims to present the experience of a toy girl as a participant in online meetings with children during the social isolation of the year 2020, in an extension project activity at the Federal University of Uberlândia. During the action, nine students were willing to play with six children aged between three and ten years, during fifteen weeks, through video calls on online platforms. The activities proposed during the meetings required a process of construction, creation and recreation of ways of interacting with the children. This work had as a theoretical reference the contributions of the Cultural-Historical theory, especially those related to the processes of imagination and human development. In the light of this reference, scenes experienced during playful encounters were analyzed, seeking to understand the nuances between playing and playing online, the challenges and potentials of online encounters, of holding online encounters and the way in which these elements interpose and relate to childhood and the playful.

Keywords: Play. Infancy. Social isolation. Historical-cultural theory. Extension project.

**Brinqued(on)teca: desafios e potencialidades do brincar online durante o isolamento social.**

*Aprendem a organizar: ó que legal a minha fila de carrinhos.*

*Aprendem a fazer cultura: vamos brincar de inventar piada?*

*Aprendem a compartilhar: pega essa boneca que eu pego aquela.*

*Aprendem a perdoar: tudo bem, já passou.*

*Aprendem a desbravar: vamos ver o que tem lá? (...)*

*(Girardello, 2006)*

Buscando responder à pergunta “Porque toda criança precisa brincar (muito)?” Girardello (2006), em um belo texto, lança 37 razões para fundamentar a importância do brincar como alavanca de desenvolvimento e aprendizagem infantil. Segundo a autora, enquanto brincam as crianças aprendem, entre outras coisas, a organizar, a fazer cultura, a compartilhar, a desbravar, a perdoar, a destruir e construir!

Neste trabalho, pretendo fazer coro ao entendimento que a brincadeira é um potente ingrediente de desenvolvimento infantil, especialmente em situações de vulnerabilidade como a vivida por inúmeras crianças que ficaram privadas do contato social devido à pandemia causada pelo coronavírus. As vivências que o brincar livre proporciona, a saber, o encontro com os pares, o desafio concreto da imaginação, da improvisação, da invenção, foram, de certa forma, cerceadas com a reclusão social. Neste contexto, o brincar online, tema central dessa escrita, apresentou-se, na experiência particular desta autora, como a possibilidade de retomada dos processos de criatividade, de ludicidade, de imaginação, de vivacidade e negociações, tão caros quando se trata da constituição de subjetividade infantil.

Desta forma, o objetivo deste trabalho é relatar minha experiência como participante de encontros online com crianças durante a pandemia, analisando as forças e os desafios interpostos. O trabalho tem como referencial teórico as contribuições da teoria Histórico-cultural, especialmente as relativas aos processos de imaginação e desenvolvimento humano, referidas por Vigotski.

Inicialmente apresento as experiências que circundam meu interesse sobre a temática, as principais conexões teóricas articuladas por Vigotski, que auxiliam a compreender os processos relativos ao brincar e, na sequência, o relato da minha experiência como brinquedista brincando online com crianças, oportunizada pelo projeto de extensão “Parangolé: Brincando com arte”, desenvolvido na Universidade Federal de Uberlândia.

### **Porque opto pelo brincar?**

Identifico que o interesse em relação à temática do brincar tem origem em lembranças da criança brincante que fui. Durante minha infância, cresci brincando com meus amigos e primos e pude vivenciar o quanto estar inserida em um ambiente rico de brincadeiras livres pode ser interessante para o desenvolvimento de diversos aspectos pessoais e relacionais, tendo reverberações especiais para a vida adulta, como o desenvolvimento da criatividade, imaginação, comunicação e sociabilidade.

O brincar também esteve presente durante minha formação acadêmica em Psicologia. Diante de minhas vivências pessoais e encontrando as possibilidades de aprender e vivenciar o brincar e a arte, me dediquei a projetos que me proporcionaram experiências novas e ricas neste contexto.

Durante os anos de 2019 e 2020, participei, como voluntária e membro da comissão de Psicologia, do Projeto ABC do Glória – Empoderar para Transformar. O ABC do Glória é um projeto que se desenvolve no Bairro Elisson Prietro na cidade de Uberlândia, antigo

assentamento Glória, desde o ano de 2016. Oferece oficinas lúdicas e culturais, tendo como foco de trabalho o cuidado e o acolhimento das demandas daqueles atendidos pelo projeto, buscando potencializar as relações entre as crianças, adolescentes, voluntários e oficinairos do projeto, além de proporcionar um espaço de desenvolvimento que possibilite às crianças e adolescentes a compreensão de suas potencialidades.

Outra experiência significativa em minha formação é a participação como brinquedista no projeto de extensão do Instituto de Psicologia da Universidade Federal de Uberlândia, denominado “Parangolé: brincando com a arte” desde o ano de 2017 até o momento. O objetivo geral desta ação é garantir a brincadeira livre junto às crianças, adolescentes e familiares, explorando as diferentes linguagens artísticas, a saber: pintura, teatro, dança, música, entre outras. Neste local, é oferecido um espaço aberto para a comunidade se envolver com o brincar e com a arte de modo livre, mediado pela presença dos extensionistas.

Com o início da pandemia mundial devido ao Coronavírus, no ano de 2020, a proposta de trabalho do projeto precisou ser reelaborada, visto que não era possível realizar as atividades presenciais na Brinquedoteca do Instituto. A restrição do contato social com as crianças levou-nos a indagar: É possível pensar em encontros brincantes online? As crianças se envolveriam? Seria divertido? Como tudo naquele momento era inusitado, escolhemos experimentar e propusemos encontros brincantes realizados através da plataforma Google Meet. Esse deslocamento trouxe grandes desafios, precisamos criar novos jeitos de estar junto das crianças, demandando que brincadeiras e diálogos fossem reinventados para o novo contexto que estávamos vivenciando.

Durante minha experiência na brinquedoteca, no ABC do Glória e em tantos outros lugares de atuação com o brincar, a arte e a infância, pude compreender o quanto esses elementos são potentes recursos de interação, desenvolvimento e aprendizagem. De forma



que podemos encontrar, a partir da arte, da criação e da imaginação, meios para ressignificar uma existência negada, resistir a processos de apagamento da infância, que é cada dia mais invisibilizada e rapidamente silenciada para dar espaço à vida adulta (Zanella, Levitan, Almeida & Furtado, 2012).

Aproximando as vivências do brincar presencial, vividas nos projetos descritos acima, com aquelas do brincar online, fortaleço a compreensão da importância do brincar na infância. Vigotski (2009) nos apresenta a reflexão acerca do modo como as crianças, enquanto seres inseridos na cultura, que são transformados por ela e, simultaneamente, a transformam, realizam esse processo por meio de suas brincadeiras. Quando se deparam com dificuldades em seu dia a dia, é durante os momentos de criação que as crianças fazem uso do lúdico para se adaptarem, repetindo e recriando situações e comportamentos que, posteriormente, serão utilizados no contato com a sociedade. Partindo dessa reflexão, pude notar o quanto as crianças com quem interagi enquanto estudante de Psicologia se descobrem e redescobrem, encontram caminhos e potencialidades frente às dificuldades e, para além disso, se transformam em personagens resistentes e autores de seus próprios caminhos.

### **Contribuições da Teoria Histórico-Cultural: conceito de imaginação**

Vigotski (2001, 2009, 2018), Zanella, Levitan, Almeida e Furtado (2012), Asbahr e Nascimento (2013), Friedmann (2011), dentre outros autores, nos convidam a observar as crianças e as inúmeras infâncias com as quais podemos nos deparar com um olhar distinto daqueles com os quais a sociedade e a ciência costumavam olhar no decorrer da história. Buscando um modo mais cuidadoso, atencioso e não reducionista de enxergar essas crianças, que não são pequenos adultos, mas sim seres em desenvolvimento com um grande potencial para quebrar paradigmas e transformar a sociedade e o mundo a sua volta.

Partindo da discussão acerca das concepções inatista, empirista/ambientalista e dualista de desenvolvimento e colocando-as em comparação à concepção de desenvolvimento na teoria histórico-cultural, Asbahr e Nascimento (2013) nos convidam a pensar acerca do entendimento que temos da infância e do desenvolvimento humano, buscando compreender o que o homem é, o que ele pode se tornar e como ele pode se desenvolver.

Na teoria histórico-cultural, parte-se da compreensão de que o homem, assim como a sociedade e o mundo, é histórico, se desenvolvendo em conjunto, com alterações intrínsecas um ao outro, de forma que o homem transforma a sociedade enquanto é transformado por ela (Vigotski, 2018). Para além disso, Vigotski ressalta a diferença da relação do homem com o ambiente, em especial das crianças, em cada etapa do desenvolvimento em que elas se encontram no decorrer de seu crescimento.

As crianças estão em constante processo de diálogo com o mundo e com as pessoas a sua volta, mudando seu entorno e aprendendo com ele concomitantemente. Diante disso, podemos imaginar que, à medida que ampliam seus conhecimentos com o mundo, as crianças são capazes de compreendê-lo e transformá-lo exponencialmente. Vigotski (2009; 2018), Asbahr e Nascimento (2013) e Friedmann (2011) expõem suas compreensões acerca do desenvolvimento infantil, da aprendizagem e da imaginação, nos apresentam ideias acerca de como estes processos se dão.

Vigotski (2009; 2018) e Friedmann (2011) dão luz à necessidade de ouvirmos e nos atentarmos às crianças antes de enquadrá-las em ‘caixinhas’ e categorias, buscando compreender os diversos modos que cada uma delas se constitui e, além disso, compreender suas potencialidades, dificuldades e o momento histórico que estão vivendo, sem compará-las aos adultos e reduzi-las a aquilo que (ainda) não são capazes de realizar.

As crianças, à medida que crescem, perdem o espaço em suas vidas que antes era dedicado para o brincar, para a arte, para a imaginação... de forma que são forçadas a abandonar o lúdico e se dedicar aos estudos, ao comportamento “adequado” para a sociedade, para a formação acadêmica e para serem preparadas para o mercado de trabalho. Elas precisam, cada vez mais cedo, agir como pequenos adultos. O curta-metragem ‘Alike’ (Lara, Méndez & Matji, 2015) retrata bem o processo de adequação das crianças para o mundo econômico e para a vida adulta. Em um mundo sem cores, à medida que o menino vai deixando a arte e a brincadeira, que antes mantinham as cores nele e em seu pai, vai ficando mais pálido, até que suas cores começam a sumir. Sendo resgatadas quando ambos deixam de buscar se encaixar no padrão, ignoram as cobranças da sociedade e se entregam ao brincar.

Por meio da imaginação as crianças reproduzem vivências anteriores de seu dia a dia e, através de brincadeiras, desenhos, pinturas, etc. transformam elementos que conheceram, criam novas situações, cenários e aprendem a lidar com novos dilemas presentes neste processo. Fazendo uso de elementos oriundos do mundo externo e de seu mundo interno, as crianças imaginam cenários diversos e criam alternativas para lidar com elementos que, em seu cotidiano, não fizeram sentido, precisam ser trabalhados e melhor assimilados, de forma que, por meio da fantasia, organizando o espaço lúdico, as brincadeiras, desenhos e criações, do processo de relembrar e recriar situações que vivenciaram, as crianças apreendem os processos do viver em sociedade, aprendem novos elementos, descobrem como estar e se portar em cada momento, se adaptando ao meio externo e o adaptando às suas necessidades. (Vigotski, 2009; 2018, Friedmann, 2011 e Asbahr & Nascimento, 2013)

Para além disso, por meio do processo conjunto de criar e imaginar cenários diversos durante suas brincadeiras, as crianças iniciam o processo de socialização, conversando consigo mesmas e, posteriormente, ampliando os diálogos com os seus pares, que passam a fazer parte da constituição das cenas. A partir do processo de reelaboração criativa das

situações vividas na sociedade, as crianças refazem suas relações baseadas na brincadeira escolhida e, conseqüentemente, ampliam e alteram seus modos de se relacionar com o mundo e com as pessoas. (Vigotski 2009; 2018, Friedmann, 2011).

A imaginação é tida como mais livre, fluida e maior na infância, visto que as crianças apresentam uma maior quantidade de momentos que se entregam à arte, ao brincar, à criação; no entanto, é preciso pensar como esse processo de criação se dá e quais as diferenças qualitativas deste momento no adulto e na criança, para além do tempo destinado a essas atividades. Vigotski (2009) nos convida a refletir sobre como a imaginação e o pensamento são compostos de elementos conhecidos anteriormente, de forma que a criança, ainda que demonstrando mais sua imaginação, conta com um repertório menor de aspectos e conhecimentos para criar novos elementos, para imaginar novos cenários e situações. Portanto, é possível concluir que os adultos contam com uma possibilidade de imaginação mais rica, no entanto, com o decorrer do crescimento e o aumento das responsabilidades e a diminuição do tempo destinado para a arte e para o brincar, vemos que os adultos acabam por deixar as atividades lúdicas de lado, perdendo a essência dos momentos de imaginação livre.

Loponte (2008) traçando um paralelo entre a arte contemporânea e a infância, nos leva a pensar acerca de como a arte e a infância são colocadas em lugares extremos, como aqueles passados inalcançáveis ou o futuro, que deve ser moldado, encaixado em um padrão, de forma que apenas quando se adequam ao “necessário” exigido podem ser aceitos. Para além disso, é necessário pensar acerca do imediatismo requisitado pela sociedade às pessoas para se “adequarem”.

### **Caminhando para o brincar online**

Durante a pandemia, convencidos da relevância do brincar, dos processos de imaginação e invenção como constituintes de desenvolvimento e aprendizagem, e sensíveis à

privação social que as crianças enfrentavam (ficando reclusas em suas casas, sem encontrar outras crianças...), empreitamos ações de brincadeiras online. No início dessa ação muitas dúvidas nos inquietavam: A ludicidade das brincadeiras na modalidade presencial aconteceria no remoto? Quais brincadeiras poderiam ser inventadas? Quem toparia brincar? O remoto seria um dificultador para o encontro? Apesar desses questionamentos, escolhemos experimentar.

Sendo assim, diante de tais questionamentos e vivências, opto por descrever e analisar alguns momentos vivenciados por mim e meus colegas brinquedistas enquanto nos encontrávamos com crianças no formato online durante o ano de 2020, buscando compreender como se deram estes encontros e como a brincadeira se desenvolveu e foi reinventada em conjunto para se adaptar aos limites das ligações de vídeo. Brincadeiras como pique-pega, pique-esconde, charadas, quem sou eu, contação de histórias, dentre muitas outras, foram transformadas e ganharam asas com a imaginação daqueles que se colocaram à frente de desbravar este brincar antes pouco explorado e imaginado.

Pensando sobre a reflexão que Bondía (2002) nos apresenta sobre experiência, como algo que nos toca, que requer que paremos e observemos, que possamos sentir o que está acontecendo, entregar-nos para o momento, suspendendo opiniões e conhecimentos e, ainda, no fato de que a experiência se dá na relação entre o conhecimento e a vida humana. Faz-se necessário abrir os olhos e os ouvidos, repensar aquilo que passou, falar sobre cada acontecimento, tendo paciência para demorar-se nos detalhes. A partir daqui, sigo atenta comunicando minha experiência na aventura do brincar online.

### **A Brinqued(on)teca**

O projeto “Parangolé: brincando com a arte”, desenvolve-se nas mediações do Instituto de Psicologia. O espaço conta com o apoio da universidade, visto se tratar de um

projeto de extensão, ou seja, uma atividade que objetiva desenvolver processos educativos, culturais e científicos, articulados com o ensino e a pesquisa, buscando ampliar o contato direto com a comunidade, oferecendo um serviço àqueles que não se encontram dentro da academia. Apesar de precisar passar por períodos de pausas, desde 2015 o projeto tem oferecido um espaço aberto que garanta o brincar e a arte para a comunidade, bem como um espaço de formação para os estudantes do curso de Psicologia.

Tem como público principal as crianças que vão até a clínica de Psicologia para atendimento, bem como aquelas que acompanham seus responsáveis, e os alunos do curso que têm frequentado cada vez mais o local nos intervalos de suas aulas. Atualmente, o espaço é aberto para todas as idades, com a observação de que crianças menores de 3 anos precisam estar acompanhadas de um responsável.

As atividades principais são: plantões diários (onde os extensionistas recebem os usuários), oficinas de arte (formação juntos aos extensionistas) e supervisão. Durante os plantões diários as pessoas encontram à disposição brinquedos diversos, como carrinhos, bonecas, bichos de pelúcia, etc., jogos de tabuleiros, livros, materiais para desenhar, pintar, recortar, dentre outras atividades e, além disso, conta também com um parquinho na área externa.

Ocasionalmente são propostas oficinas de arte cujo objetivo é proporcionar experiências estéticas aos extensionistas. Em outro momento da semana, é realizada a supervisão teórica do projeto, espaço de encontro entre todos os brinquedistas e a supervisora, visando a discussão de aspectos teóricos da infância, adolescência, do brincar e da arte e, além disso, trazendo acontecimentos da última semana e pensando formas de otimizar o projeto e sanar questões.

Com o início da pandemia devido ao COVID-19 e a entrada de toda a população em isolamento social, o projeto precisou ser interrompido e o espaço fechado durante os anos de 2020 e 2021. Neste período, as atividades presenciais foram suspensas, mas os brinquedistas, juntos de sua supervisora, tentaram não perder o contato e o diálogo acerca dos temas que norteiam a brinquedoteca, visto que são assuntos de grande apreço para o grupo. Continuamos, então, procurando textos, formações e conversando acerca do novo modo de vida que estávamos experienciando e as mudanças que precisamos lidar, tentando imaginar como esse novo momento estaria afetando as crianças.

Diante da compreensão de que vivenciando novas situações e convivendo com a sociedade, em diferentes ambientes em que estão inseridas, as crianças podem aumentar seu repertório de conhecimentos e ampliar a capacidade de sua imaginação, além de se deparar com dilemas e dificuldades que, aos serem superados, contribuem para o desenvolvimento e constituição dessas pessoas, nos perguntamos como estariam essas crianças. (Vigotski 2009, 2001 e Asbahr & Nascimento, 2013).

Frente aos questionamentos citados anteriormente, começamos a pensar como poderíamos ter acesso a respostas para essas perguntas. No entanto, precisávamos pensar nas possibilidades disponíveis, visto que o modo como costumávamos brincar, de forma presencial na brinquedoteca, era inviável. Portanto, decidimos pensar em propostas realizadas através de plataformas online. Tendo isto decidido, foi preciso, também, pensar quem encontraríamos e como isso se daria, visto que não era possível atender um público tão diverso, com idades variadas e com muitas pessoas em um mesmo encontro.

Decidimos então buscar contato com algumas crianças próximas, já conhecidas pelo grupo e que costumavam ir até a brinquedoteca. Desenvolvemos o projeto durante quinze semanas, contando com nove brinquedistas junto de seis crianças com idades entre três e dez

anos, sendo elas: duas irmãs que chamarei de B e D (sete e três anos, respectivamente), dois primos L e R (oito e sete anos), A (oito anos) e M (dez anos). Nos encontrávamos através das plataformas Google Meet e WhatsApp uma vez por semana com cada criança, contando com a presença de dois ou três brinquedistas e, no máximo, três crianças por chamada. Para além disso, era realizada semanalmente uma supervisão teórica, buscando discutir o andamento de nossos encontros, potencialidades e desafios e procurando suporte para nossas dúvidas e criações por meio de elementos como textos, peças artísticas, etc.

Seguindo a proposta do livre brincar utilizada no projeto, continuamos com a intenção de fazer o que as crianças escolhessem em cada encontro, sendo assim pudemos brincar de jogos em plataformas online, como Gartic e Free Fire, brincadeiras como caça-objetos ou mímica e, ainda, reinventar junto deles brincadeiras que não imaginávamos ser possível levar para o contexto online, como pique-pega e pique-esconde. Foi surpreendente o quanto os rumos de cada encontro mudavam e o modo como nos entregamos e descobrimos como estar juntos, driblando a distância imposta pela pandemia, enquanto conhecíamos a vida que essas crianças estavam levando.

### **O brincar online em cena**

B (sete anos) faz para a câmera a representação de um monstro, mostrando com os dedos e com a face algo muito assustador. Tratava-se de uma brincadeira de mímica e os brinquedistas não conseguiam adivinhar do que se tratava, no entanto, B explica posteriormente que estava representando o coronavírus, que estava espalhado pelo mundo e fazendo todo mundo ficar muito assustado, sem poder sair de casa.

Diante desta cena, é possível pensarmos o modo como B representa o coronavírus em sua brincadeira e como ela, a partir disso, compreende o que está acontecendo à sua volta. De acordo com Vigotski (2009), a imaginação se dá sempre subordinada às experiências vividas



pelo sujeito, tal como pelas necessidades e interesses que o mesmo tem naquele momento. Sendo assim, vemos que B encontra, por meio de sua imaginação durante a brincadeira de mímica, um modo de expressar aquilo que está a incomodando e amedrontando, de forma que representa o vírus e traz para a conversa, a partir do lúdico, o “monstro” que faz com que todos fiquem em casa com medo. Assim, possibilita entendermos o modo como, muitas vezes, brincando, as crianças são capazes de representar e ressignificar aquilo que as incomoda em seu dia a dia, tornando mais próximo e aceitável de lidar.

A imaginação é a atividade que compreende as complexidades da realidade vivida, junto das relações com a emoção que sentimos. Diante disso, se trata do processo de transformação do sujeito, que se constitui e reconstitui, recriando elementos que vivenciou e compreendendo-o, enquanto vai além e o recria de maneiras diferentes, o que, posteriormente, causa o efeito de reconstruir, também, a realidade em que está inserido. Vemos então, nas brincadeiras das crianças, enquanto criavam histórias e mímicas, os elementos que estavam vivenciando neste novo contexto, como a compreensão do coronavírus, as novas relações criadas com a informática e a internet, etc. e, além disso, como estavam lidando com eles e eram capazes de refazer seus dias e reconstruir suas relações de maneira que pudessem lidar com tantas novas demandas (Zanella, 2005).

Durante os encontros realizados, vimos a necessidade de reinventar muitas brincadeiras, explicitando como se dá a atividade combinatória da imaginação, que diz respeito ao processo onde, a partir de elementos conhecidos anteriormente, ocorre a criação de algo novo (Vigotski, 2009). Pode-se destacar que, contando com um vasto número de pessoas, conseguimos perceber um maior aporte de conhecimentos, vivências e brincadeiras conhecidas que puderam ser pensadas, combinadas, criadas e recriadas durante nossos encontros. No decorrer deste tempo, conseguimos pensar em adaptações para algumas brincadeiras, como: elefantinho colorido, pique-pega, esconde-esconde, adedonha,

“brincadeira do gugu”, mímica, quem sou eu, dentre outras. Apesar de muito difícil em alguns momentos, os processos de pensar como transpor as regras que conhecíamos anteriormente para este novo modo de estar juntos foi muito prazeroso.

Para exemplificar parte destes processos, cabe explicar como ficaram algumas destas brincadeiras. Elefantinho colorido, por exemplo, passou a ser uma busca de objetos de uma determinada cor, que era solicitada por um narrador da rodada, enquanto o pique-pega e esconde-esconde contavam com o movimento de desligar as câmeras, mudar de lugar e, na primeira, aquele que estava “pegando” dizia o cômodo onde estava e, caso alguém estivesse neste mesmo lugar, era “pego” e passava a ser quem pegava, enquanto na segunda brincadeira, nos escondíamos e, a partir da imagem de fundo de onde cada um se encontrava após religar as câmeras, os demais buscavam descobrir onde era, podendo ser debaixo das cobertas, debaixo da cama, dentro dos armários, etc.

Ainda que o uso de brinquedos fosse muito difícil durante as chamadas de vídeo, nas chamadas com B e D elas nos apresentam o jogo “Eu sou?”, que contém cartas com objetos, profissões, alimentos, etc. e a pessoa da rodada precisa descobrir o que está representado na cartinha mostrada. Adaptamos os momentos de mostrar a carta de forma que as meninas mostravam para a câmera e a pessoa que iria descobrir precisava ficar de olhos fechados até ouvir que poderia abrir. Em um segundo momento, brincamos de “quem sou eu?” em outras chamadas, sem o uso das cartinhas, e precisamos nos adaptar novamente, visto que desta vez a pessoa que precisava descobrir não poderia ver ou ouvir o que os demais estavam conversando. Assim, precisamos pensar em modos como ela poderia sair e retornar para a chamada, concluindo que a contagem de 30 segundos antes de voltar era o ideal para que a palavra fosse escolhida.

Para além da criação de novas brincadeiras, é importante perceber como o uso da tecnologia e das plataformas online tornam-se “brinquedos”, de forma que entrar na chamada através de mais de um aparelho ou de várias guias diferentes do google meet e aparecer repetidas vezes ou de ângulos diferentes na tela torna-se um novo modo de interação. Além disso, momentos que poderiam ser considerados problemas, como quedas de energia, imagens congeladas ou ligar/desligar de câmeras e microfones também passam a fazer parte das brincadeiras. Vemos, então, o quanto é notável a capacidade de se adaptar e lidar com novos elementos a partir do lúdico.

Em nossos encontros com as irmãs B e D, pudemos acompanhar um movimento interessante da caçula, que, em um primeiro momento, se mostrava resistente aos diálogos com os brinquedistas e não aceitava participar das chamadas. No entanto, ao acompanhar a certa distância as brincadeiras de sua irmã durante dois ou três encontros, se aproximou e conseguiu se vincular aos brinquedistas e brincar também, vencendo sua vergonha e o “medo de pessoas” que a mais velha dizia que D tinha. É interessante ver como, por meio da brincadeira, D se entrega ao contato com outras pessoas e se sente cada vez mais confortável para ser ela mesma e demonstrar suas vontades, descontentamentos e pedir brincadeiras.

Vigotski (2018), refletindo sobre o desenvolvimento infantil e suas fases, ressalta que cada idade apresenta determinadas funções em primeiro plano, enquanto outras se encontram na periferia. Sendo que aquelas que se encontram em evidência terão maior índice de desenvolvimento naquele momento e, em um segundo momento, as que estavam na periferia passam a estar em primeiro plano. Diante disso, quando pensamos em crianças de idades diferentes se relacionando e dividindo as mesmas experiências, é necessário pensar em como o ambiente é visto e vivido por cada uma delas e como, então, elas serão afetadas por ele, e ele por elas.

Em um momento de pandemia e de uma experiência nova, como chamadas online com pessoas as quais as crianças não possuíam uma relação próxima, fica evidenciado a diferença de vivências e perspectivas apresentadas por cada uma das crianças, como B e D, que se portam de formas diferentes à proposta e, assim, influenciam de maneiras distintas na chamada, ao passo que também se transformam com o que conhecem lá. No decorrer dos encontros, D acaba se soltando, ficando mais à vontade e apresentando brincadeiras mais físicas, assim como mostrando mais elementos de sua casa e seus animais de estimação, enquanto B apresenta ideias mais voltadas para a informática, como tocando suas músicas preferidas na chamada ou convidando para brincadeiras de criar histórias através do chat escrito, além de brincar com a câmera e o microfone.

Faz-se necessário ressaltar a importância do vínculo da criança para com a sociedade durante o desenvolvimento, visto que ela se desenvolve a partir de suas vivências com outros seres, na mesma medida em que transforma o meio em que está inserida. A partir do ambiente, as crianças são capazes de observar o modo ideal de se comportar, o objetivo último de cada etapa de desenvolvimento que almeja, desta forma, estando em contato com diversos meios, distintos entre si e convivendo com pessoas diferentes, elas são capazes de observar e absorver elementos essenciais para seu desenvolvimento (Vigotski, 2018). Com a retirada do convívio social e o início do isolamento, perde-se grande parte deste contato com outros ambientes e pessoas.

Quando é quebrado esse contato entre a forma ideal e a forma inicial do desenvolvimento existente na criança, faz-se necessário pensar nos danos desta quebra e de como será possível retomar esse desenvolvimento, principalmente nas crianças mais novas, que estão em estágios primários destas características socialmente apreendidas (Vigotski 2018). Diante disso, podemos pensar como D (3 anos) estava no início de seu vínculo com a escola e com atividades sociais, como o convívio com a turma, e isto foi retirado dela. Sendo

assim, os encontros online podem ser vistos como uma alternativa para esse contato com pessoas fora de seu ambiente familiar, possibilitando uma apreensão de características novas e a chance de evoluir para outras funções superiores.

Durante alguns encontros, as crianças se tornavam aquelas que nos ensinavam algumas coisas, como o momento em que L (8 anos) nos ensina sobre um experimento que fez em sua feira de ciências, onde cria, com uma garrafa, uma meia e água com sabão, um produtor de bolhas e espuma ou, no primeiro encontro de M (10 anos), quando nos ensina a desenhar um cachorro, como havia aprendido em um vídeo que viu na internet. É notável o quanto eles se sentem confortáveis com o momento de nos ensinar algo e como, a partir disso, exerceram um papel de referência, aumentando sua autoconfiança e a capacidade de estar mais confortáveis em uma situação nova.

Dentre as inúmeras experiências positivas e diferentes que vivenciamos, tivemos também alguns desafios durante o período que realizamos os encontros online. Dentre elas, é possível destacar as intercorrências com as famílias (dos brinquedistas e das crianças), que apareciam no decorrer dos encontros, com barulhos ao fundo, opiniões, necessidades de mudança de ambiente e participações nas chamadas, de formas positivas, enquanto brincavam, ou negativas, durante algumas brigas familiares. Percebemos naquele período que essa era uma intercorrência derivada da pandemia, que fazia com que todos os familiares estivessem juntos em suas casas e precisassem dividir os mesmos ambientes durante todo o dia. Com isso, nos vimos dividindo a intimidade de nossas casas com nossos colegas e aquelas crianças, bem como conhecendo as casas e as famílias daqueles com quem nos encontrávamos.

Apesar das dificuldades para manejar as novas participações dos familiares, elas traziam um enriquecimento para nossos encontros. Era interessante ver como eles se

desdobravam a partir da entrada de novos adultos, que apresentavam resistência ao lúdico e, aos poucos, eram capazes de se soltar. Poder oferecer um espaço confortável para que esses adultos entrassem em contato com sua imaginação e, ainda, possibilitar um encontro onde crianças e adultos que comumente convivem sem dialogar com estes aspectos imagéticos estivessem juntos, ofereceu grandes possibilidades de conversas e de brincadeiras ampliadas. Brincando de gartic, a irmã e o primo de M (10), ambos adultos, que em um primeiro momento afirmavam estar apenas de “espectadores” e, posteriormente, se renderam ao jogo e ao encontro, ofereciam dicas que eram cada vez mais ricas e possibilitavam que a criança ficasse mais à vontade e aprendesse novos meios de explicar suas dicas e compreender as palavras e os desenhos, conseguindo também dialogar mais com os brinquedistas.

Outra grande intercorrência se tratava dos movimentos que as brincadeiras despertavam, como os momentos em que as crianças e os brinquedistas corriam pela casa e trombavam com os demais familiares e com os móveis da casa. Por exemplo, enquanto brincávamos da "Brincadeira do Gugu” e uma das crianças, quando solicitada para apresentar uma planta, arranca um galho da planta de sua mãe, que fica muito frustrada com o movimento, o que gera uma pequena discussão entre a mãe e o filho ainda durante a chamada.

Outro desafio que encontramos, que pode dizer da relação estabelecida com a tecnologia e os impactos dela, se trata da relação das crianças com os aparelhos eletrônicos. Muitas vezes, elas finalizavam as chamadas antes da hora e retornavam (ou não) posteriormente, ligavam e desligavam as câmeras e microfones sem querer ou “fora de hora”, deixavam os celulares caírem, saíam correndo da frente da tela, nos deixando “sozinhos” nas chamadas, dentre tantos outros elementos. Apesar de muitas vezes estes movimentos se tornarem parte de nossas brincadeiras, foi interessante discutir como, para as crianças, os celulares e as chamadas faziam apenas parte de suas brincadeiras, não sendo algo sério e

engessado, onde precisavam ficar presos em uma única posição enquanto eles estavam em frente à câmera.

Uma grande intercorrência que surgiu ao longo do tempo se trata do tempo de tela, visto que todas as atividades para além desta também passam a ser realizadas de forma online. À medida que o tempo passa e realizamos os encontros, vamos nos encontrando exaustos da tela, assim como parece acontecer com algumas das crianças. Diante disto, completando as quinze semanas, optamos por encerrar as atividades naquele momento, buscando descansar e nos envolvermos em atividades que não estivessem tão entrelaçadas ao uso do celular ou notebook.

### **O que podemos aprender com o brincar online?**

Kastrup (2016) nos traz a ideia de que acolher e habitar incertezas é uma questão de aprendizagem, defendendo que no meio das incertezas que aparecem em nosso caminho é possível abraçarmos a invenção como saída, ao passo que nos possibilitamos investir em uma problematização da realidade em que vivemos e, por meio da criação, da invenção, instauramos um novo meio de ver o mundo e aprender com as nossas vivências. Além disto, Zanella (2005), citando Vigotski (1995) e Deleuze (1990), nos apresenta questionamentos acerca de como o homem se altera diante de uma crise e tem seu desenvolvimento intrinsecamente influenciado pelo contexto social que vivencia.

Podemos, assim, nos questionar como o momento de pandemia que vivenciamos altera o modo de desenvolvimento das crianças (e também de nós, adultos), visto que somos perpassados por todo o contexto que vivenciamos durante o distanciamento social. É importante pensar como a liberdade de imaginar, criar e inventar tornou-se um instrumento para que as crianças pudessem lidar com as dificuldades de se adequarem a esse momento.

Vemos, diante de tantas situações vividas pelos brinquedistas juntos das crianças, como o brincar online se faz possível. Ainda que necessitando de adaptações e apresentando desafios em alguns momentos, as possibilidades que ele apresenta parecem ser inúmeras, permitindo que em um momento difícil, o brincar fizesse parte do cotidiano daquelas crianças, junto de outras pessoas e aumentando as possibilidades de brincadeiras já realizadas na pandemia.

Pensando na relação das crianças com o brincar, Benedet & Zanella (2011), ainda que se dedicando a pensar o brincar dentro do contexto escolar, nos desperta um questionamento importante com relação ao espaço do brincar no cotidiano das crianças, visto que se encontram em um processo de crescimento e adequação para a sociedade e para o mercado de trabalho, de forma que o brincar fica em segundo plano em relação a temas como a escola, as aulas e a aprendizagem, como se o brincar não fosse um modo de aprender. Além disso, há uma grande diminuição de espaços físicos para que as crianças se encontrem livres para brincar, sendo assim, pode-se pensar neste brincar online, forçado pela pandemia, como uma abertura para um brincar online em dias comuns, indo contra esse movimento constante de retirada do espaço do lúdico.

A partir da brincadeira, da imaginação, da arte, as crianças são capazes de lidar com seus desejos, suas frustrações, aprender a lidar com as regras e contingências que a vida à sua volta impõe, à medida que lida com estes elementos de forma livre, ressignificando o que tem vivido, sendo assim, a brincadeira, o desenho, a contação de história e o faz de conta se mostram movimentos essenciais para que as crianças possam se desenvolver em sociedade (Prestes, 2011).

Por fim, acredito que esses encontros nos mostraram que o brincar, mesmo que por meio de uma tela, se tornou uma importante ferramenta para essas crianças lidarem com o



novo contexto que estávamos vivendo. Além de nos mostrar o quanto o lúdico, a arte e as brincadeiras são recursos potentes para que essas crianças possam reXistir e não perder a oportunidade de se colocar no mundo como protagonistas de sua vida. (Zanella et. al, 2012)

**REFERÊNCIAS**

- Asbahr, F. da S. F. & Nascimento, C. P. (2013). Criança não é manga, não amadurece: conceito de maturação na teoria histórico-cultural. *Psicologia: ciência e profissão*, 33 (2), 414-427 - <https://doi.org/10.1590/S1414-98932013000200012>
- Benedet, M. C. & Zanella, A. V. (2011). Brinquedoteca na escola: tempos/espços e sentidos do brincar. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, vol. 63, núm. 2, pp. 69-81. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil.
- Bondía, J. L. (2002). Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasil Educação*, (19) • Abr • <https://doi.org/10.1590/S1413-24782002000100003>
- Friedmann, A. (2011). *Paisagens infantis: uma incursão pelas naturezas, linguagens e culturas das crianças*. Tese (Doutorado em Ciências Sociais). PUC-SP.
- Girardello, G. (2006). Por que toda criança precisa brincar (muito)? *Observatório Social em Revista*, São Paulo, p. 64-65.
- Kastrup, V. (2016). Educação e invenção em tempos de incerteza. Em: *VOLZ, J.; PRATES, V. (Org.). Incerteza viva: processos artísticos e pedagógicos – 32ª Bienal de São Paulo*. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, p. 1-5.
- Lara, D. M. (diretor/produtor), Méndez, R. C. (diretor), Matji N. (produtor). (2015) ALIKE. disponível em: <https://www.alike.es/>
- Loponte, L. G. (2008). Arte e metáforas contemporâneas para pensar infância e educação. *Revista Brasileira de Educação* v. 13 n. 37 jan./abr.
- Prestes, Z. (2001). A brincadeira de faz-de-conta como atividade-guia. Em: *Congresso de Educação Básica*. 4., Florianópolis/SC. Secretaria de Educação. Disponível em:

[http://portal.pmf.sc.gov.br/arquivos/arquivos/pdf/14\\_02\\_2011\\_11.23.25.5523439fc322d424a19c109abd2d2bb9.pdf](http://portal.pmf.sc.gov.br/arquivos/arquivos/pdf/14_02_2011_11.23.25.5523439fc322d424a19c109abd2d2bb9.pdf).

Vigotski, L. S. (2001). *A construção do pensamento e da linguagem*. Tradução Paulo Bezerra. - São Paulo: Martins Fontes (Psicologia e pedagogia).

Vigotski, L. S. (2009). *Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico*. Apresentação e comentários de Ana Luiza Smolka. Tradução de Zoia Prestes. São Paulo: Ática.

Vigotski, L. S. (2018). *Sete aulas de L. S. Vigotski sobre os fundamentos da pedagogia*. Organização [e tradução]: Zoia Prestes e Elizabeth Tunes; tradução: Cláudia da Costa Guimarães Santana. Rio de Janeiro: E-Papers.

Zanella, A. V., Levitan, D., Almeida, G. B. de, & Furtado, J. R. (2012). Sobre ReXistências. *Psicologia Política*, 12(24), 247-262.

Zanella, A.V. (2005). Imaginar e criar como dispositivos de resistência e afirmação da vida. Em: *30 Congresso Interamericano de Psicologia*, Buenos Aires.